

PENGEMBANGAN MEDIA KARTU LOKER DALAM PEMBELAJARAN IPS MATERI KERAGAMAN SUKU BANGSA DAN BUDAYA KELAS IV

Ayunda Rifta Azizah

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (ayundarifta@gmail.com)

Suprayitno

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Terbatasnya media yang dalam pembelajaran serta problematika yang dialami oleh guru untuk membuat sebuah media mendorong peneliti untuk melakukan penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan dan kelayakan media Kartu Loker pada Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya melalui respon siswa, guru, validasi media dan materi, serta hasil tes yang diberikan kepada siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan yang telah diadopsi oleh Sugiyono. Hasil penelitian menunjukkan media Kartu Loker mendapat presentase 90% dari rata-rata validasi media, 89% dari rata-rata respon siswa dan guru pada uji coba produk dan pemakaian. Nilai tes diperoleh $t_e > t_t$ ($7,114 > 2,063$) pada taraf 5% yang berarti mengalami kenaikan yang signifikan.

Kata Kunci: Media Kartu Loker, Pengembangan, Keragaman Suku Bangsa dan Budaya.

Abstract

Media limitations in learning and the problems experienced by teachers to make media encourage researchers to conduct this research. This study aims to describe the development and feasibility of Kartu Loker on the Material of Ethnic Diversity and Culture through student responses, teachers, media and material validation, and the results of tests given to students. This research uses research and development methods that have been adopted by Sugiyono. The results showed Kartu Loker got a percentage of 90% of the average media validation, 89% of the average response of students and teachers to product trials and usage. The test value was obtained $t_e > t_t$ ($4,226 > 2,262$) at the level of 5% which means that there was a significant increase.

Keywords: Kartu Loker Media. Development, Ethnic Diversity and Culture

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor penentu dalam menghasilkan masyarakat yang memiliki kompetensi untuk dapat mempertahankan eksistensinya. Pendidikan merupakan suatu usaha sadar serta terencana dengan tujuan mengembangkan potensi diri pada peserta didik antara lain kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam upaya mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik membutuhkan tahapan yang berkesinambungan dan juga proses dalam kurun waktu tertentu. Sehingga perkembangan peserta didik berkaitan erat dengan proses belajar yang mereka alami. Inilah yang menjadi tugas dari satuan pendidikan untuk menciptakan proses belajar atau transfer ilmu yang dapat memicu perkembangan potensi yang ada dalam diri peserta didik secara optimal.

Dunia pendidikan memberikan sumbangan yang besar dalam meningkatkan sumber daya manusia. Hal ini dapat dilihat dalam upaya-upaya yang hingga kini telah dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, baik yang termuat dalam kurikulum, strategi pembelajaran,

serta perangkat pembelajaran lainnya yang merupakan rangkaian dari proses pembelajaran di dalam kelas. Termasuk salah satu di dalamnya adalah media yang mendukung pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu elemen penting dalam proses pembelajaran. Sehingga penggunaan media menjadi suatu tuntutan bahkan keharusan bagi seorang guru untuk dapat menyajikannya dalam setiap pembelajaran.

Guru merupakan salah satu komponen penentu keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pendidikan sehingga dituntut untuk dapat selalu meningkatkan kualitasnya. Begitu pula guru Sekolah Dasar dituntut untuk menguasai semua mata pelajaran di SD, salah satunya mata pelajaran IPS. Pendidika IPS di Sekolah Dasar bertujuan untuk membentuk dan menyiapkan peserta didik agar menjadi warga negara yang baik. Dari pelajaran IPS yang diajarkan di sekolah dasar diharapkan peserta didik dapat mengamalkannya dalam kehidupan mereka sehari-hari untuk memecahkan berbagai masalah secara kritis dan analitis (Susanto, 2014:11). Namun, mata pelajaran IPS sering dianggap susah karena terdapat banyak sekali hafalan. Sedangkan menurut Piaget (dalam

Desmita, 2014:101) anak pada usia 7-11 tahun berada pada tingkat intelektual operasional konkret. Sedangkan materi IPS sering membahas tentang sesuatu yang bersifat abstrak dan berhubungan dengan waktu dan lingkungan, sehingga siswa sekolah dasar membutuhkan media untuk menunjang pembelajaran IPS.

Permasalahan yang sering terjadi saat ini adalah keterbatasan media yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran yang dikarenakan beberapa kendala yang dialami oleh guru. Dari wawancara yang telah dilakukan di SDN Larangan, peneliti mewawancarai ibu RDS selaku guru kelas IV-A diketahui bahwa intensitas penggunaan media saat pembelajaran selama ini masih kurang. Terlebih lagi untuk mata pelajaran IPS yang identik dengan materi verbal. Menurut keterangan dari Ibu RDS selama ini proses pembelajaran IPS di kelas IV-A seringkali menggunakan metode ceramah, hal ini menyebabkan proses pembelajaran cenderung berpusat pada guru atau *teacher center*, serta monoton dan kurang bervariasi. Padahal menurut keterangan Ibu RDS terdapat perbedaan pada siswa ketika beliau menggunakan media saat pembelajaran dan tidak menggunakan media saat pembelajaran. Dari keterangan Ibu RDS dalam materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya belum ada media yang menunjang materi tersebut.

Menurut Hujair AH Sanaky (2011:3) media pembelajaran merupakan suatu alat untuk menyampaikan pesan dari pembelajaran. Pembelajaran adalah suatu proses komunikasi antara pengajar, pembelajar, dan bahan ajar. Proses komunikasi tersebut tidak akan dapat berlangsung tanpa adanya sarana untuk menyampaikan pesan, sarana yang dimaksud adalah media pembelajaran. Sedangkan menurut Musfiqon (2012:28) media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu yang digunakan untuk menjelaskan sebagian dari seluruh materi pembelajaran yang sulit jika dijelaskan secara verbal. Sebuah materi pada pembelajaran akan lebih mudah dalam penyampaian jika menggunakan bantuan media, selain itu materi tersebut juga akan lebih mudah diterima dan diserap oleh siswa. Jadi media pembelajaran bukan untuk menjelaskan seluruh dari materi pembelajaran, melainkan hanya sebagian yang dirasa sulit sesuai dengan fungsi dari media yaitu sebagai penjelas pesan.

Dari beberapa pengertian media diatas dapat disimpulkan bahwa media merupakan suatu alat baik elektronik maupun nonelektronik yang berguna untuk menyalurkan pesan atau informasi materi pelajaran oleh guru kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media berfungsi untuk menarik, merangsang, serta meningkatkan minat, motivasi, kemauan dan perhatian siswa agar keinginan belajar dalam diri siswa dapat timbul. Media merupakan suatu alat yang melekat dan

tidak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran. Jika ditinjau lebih luas lagi maka media pembelajaran adalah suatu alat atau sarana pendidikan yang digunakan untuk mempertinggi keefektifan dan keefisienan dalam mencapai tujuan dari pembelajaran itu. Media juga dapat digunakan guru untuk menggambarkan segala sesuatu atau kejadian yang tidak dapat dilihat, dirasakan atau dialami oleh siswa secara langsung.

Arsyad (2013:29-30) mengatakan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media dalam proses pembelajaran, diantaranya yaitu : a) media digunakan untuk memperjelas pesan dan informasi yang akan disampaikan kepada siswa sehingga dapat meningkatkan proses serta hasil belajar, b) media dapat mencuri perhatian dan meningkatkan ketertarikan anak sehingga motivasi belajar anak akan timbul, c) media mampu mengatasi keterbatasan yang dialami, baik keterbatasan indra, ruang, maupun keterbatasan waktu, misalnya saja sebuah benda tiruan atau gambar dapat dijadikan pengganti dari benda yang tidak mungkin dibawa ke dalam kelas, d) media juga dapat membuat siswa dapat berinteraksi secara langsung dengan guru, masyarakat serta lingkungan mereka dengan kegiatan-kegiatan yang dilakukan, media akan memberikan siswa pengalaman belajar yang sama.

Ditinjau dari permasalahan yang terjadi saat ini yaitu keterbatasan penggunaan media dalam proses pembelajaran untuk menarik perhatian dan minat siswa. Sehingga dibutuhkan sebuah media inovatif yang diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan pesan dan informasi kepada siswa serta dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan yang akan membuat siswa merasa tertarik dan antusias dalam proses pembelajaran. Dengan alasan tersebut peneliti ingin mengembangkan sebuah media yang dapat meningkatkan ketertarikan, perhatian serta minat siswa dalam proses pembelajaran dengan keterbatasan yang ada dalam pembelajaran IPS pada materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya. Media yang akan dikembangkan oleh peneliti merupakan sebuah media visual yaitu media Kartu Loker (Kartu dan Balok Keragaman). Media ini merupakan media yang praktis dari segi pembuatan serta penggunaannya. Media visual menurut Arsyad (2013:89) dapat mempermudah pemahaman dan bertujuan untuk memperkuat ingatan siswa.

Media Kartu Loker ini terdiri dari satu set kartu yang berisi pertanyaan dengan desain yang disesuaikan dengan materi dan berwarna-warni dipadukan dengan balok keragaman yang berisi jawaban dan gambar dari kartu pertanyaan. Dengan desain kartu dan balok keragaman yang unik serta muatan materi dan cara penggunaan media Kartu Loker ini yang sesuai dengan karakteristik

siswa dan dekat dengan dunia siswa yaitu bermain dan berkelompok sehingga media ini dapat membuat siswa merasa senang dan tertarik dalam pembelajaran. Media ini juga dapat membuat peran siswa menjadi lebih hidup didalam pembelajaran, meningkatkan semangat berkompetisi yang baik serta meningkatkan kemampuan bekerjasama dalam kelompok bagi siswa. Media Kartu Loker ini dapat memberikan suasana belajar yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan bagi siswa.

Tujuan dari pengembangan media Kartu Loker ini yaitu: (1) Mengetahui prosedur pengembangan media Kartu Loker; (2) Mengetahui kelayakan media Kartu Loker.

Kriteria pemilihan media pembelajaran digunakan sebagai pertimbangan dalam menentukan dan membuat media pembelajaran agar media yang dibuat tepat guna. Berikut merupakan kriteria pemilihan media menurut Musfiquon (2012:118) yaitu: (1) Kesesuaian dengan tujuan, media hendaknya mampu menunjang pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan agar lebih efektif dan efisien; (2) Ketepatangunaan, diartikan pemilihan media didasari oleh kegunaanya yang sesuai dengan materi. Jika pemilihan tidak tepat dan masih belum berguna maka media tersebut tidak perlu digunakan dalam pembelajaran; (3) Keadaan peserta didik, memilih media harus berdasarkan keadaan peserta didik, baik psikologis, filosofis, maupun keadaan sosiologis peserta didik agar mempermudah dalam pemahaman materi; (4) Ketersediaan, media adalah alat belajar mengajar yang harus tersedia dan ada ketika dibutuhkan dalam pembelajaran. Jangan sampai guru memilih media yang tidak tersedia disekolah atau tidak bisa membuatnya; (5) Biaya kecil, faktor ini juga menjadi salah satu faktor yang perlu dipertimbangkan dalam memilih media, sebaiknya biaya yang dikeluarkan seimbang dan sesuai dengan hasil-hasil yang akan dicapai; (6) Keterampilan guru, perlu dipertimbangkan untuk dapat membuat dan menggunakan media. Sehingga pencapaian tujuan pembelajaran akan efektif dan efisien

METODE

Penelitian yang digunakan ini merupakan jenis penelitian pengembangan. Metode penelitian ini dikenal juga dengan "*Research and Development*". Menurut Sugiyono (2017:28) penelitian ini merupakan sebuah metode penelitian yang berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan suatu produk pendidikan. Penelitian ini memiliki sepuluh tahap, tetapi disini peneliti hanya menggunakan sampai tahap kedelapan.

Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan suatu produk pendidikan yaitu Kartu Loker atau Kartu dan Balok Keragaman pada materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di kelas IV Sekolah Dasar. Pengembangan

produk Kartu Loker ini merupakan hasil analisis peneliti melalui wawancara terhadap subjek di tempat yang akan diteliti. Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti akan melibatkan para ahli di bidangnya yaitu ahli materi dan ahli media. Sehingga sebelum produk diuji cobakan di lapangan secara langsung, produk terlebih dahulu melewati proses revisi oleh para ahli.

Tahap potensi dan masalah, potensi adalah segala hal yang apabila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. hal ini dimaksudkan untuk mengetahui segala suatu yang dapat menunjang pengembangan media kartu loker ini. Sedangkan masalah adalah penyimpangan yang terjadi antara sesuatu yang diharapkan dengan kenyataan yang terjadi. Masalah itu sendiri juga dapat dijadikan sebuah potensi jika kita dapat meberdayagunakannya. Dalam langkah mencari potensi dan masalah ini peneliti melakukan analisis dengan cara melakukan observasi dan wawancara kepada guru.

Pengumpulan data dilakukan setelah didapatkan potensi dan masalah. Data yang dikumpulkan oleh peneliti meliputi materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya yang diambil dari buku sumber yang digunakan oleh siswa dan guru.

Desain produk, dalam tahap ini peneliti mengembangkan format desain kartu loker yang disesuaikan dengan Kompetensi Dasar materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya pada kelas IV. Desain yang dibuat menyesuaikan dengan spesifikasi produk yang diharapkan. Desain produk ini meliputi materi, bahan, ukuran, warna, gambar, dan lain-lain. Selanjutnya peneliti mempersiapkan segala yang diperlukan dalam pengembangan produk ini. Kemudian peneliti mulai membuat rancangan desain awal dari produk ini dengan mempertimbangkan karakteristik siswa SD dan materi yang sesuai dengan Kompetensi.

Validasi desain dilakukan untuk menguji desain produk kepada para ahli yaitu ahli dalam bidang media dan ahli dalam bidang materi dengan kriteria minimal S2. Validasi ini dilakukan dengan menggunakan instrumen uji validasi ahli. Dari hasil validasi yang dilakukan akan diketahui kekurangan dari desain produk yang dikembangkan.

Revisi desain, setelah produk melalui tahap validasi ahli media dan materi maka akan terlihat kekurangan dari produk tersebut. Disini peneliti akan memperbaiki produk yang akan dikembangkan sesuai dengan saran yang telah diberikan oleh ahli media dan materi

Uji coba produk, Setelah peneliti melakukan revisi terhadap desain media yang dikembangkan, produk diproduksi dan diuji cobakan di SDN Larangan, sample yang digunakan oleh peneliti adalah 10 siswa dari kelas IV-A. Uji coba produk ini memiliki tujuan untuk mengetahui tingkat kemenarikan, kelayakan, dan

kemudahan penggunaan produk terhadap materi yang diajarkan dengan memberikan angket respon kepada siswa dan guru untuk memberikan tanggapan atau penilaiannya terhadap media Kartu Loker. Dalam uji coba produk ini, peneliti juga menggunakan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest*.

Revisi produk, setelah mendapatkan data dari hasil uji coba produk, peneliti mengetahui kekurangan dari produk yang dikembangkan tersebut. Kemudian jika ada kekurangan dapat dilakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan untuk menyempurnakan produk sehingga produk dapat digunakan oleh subjek yang lebih banyak.

Uji coba pemakaian dilakukan di kelas IV-A SDN Kenongo I dengan melibatkan 25 siswa. Penelitian ini dilakukan oleh peneliti sendiri. Diakhir pembelajaran peneliti memberikan angket kepada guru dan siswa untuk mengetahui kelayakan dari media Kartu Loker. Peneliti juga menggunakan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest* untuk dapat mengetahui perbedaan hasil tes sebelum dan sesudah menggunakan media.

Jenis data dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh peneliti dari uraian, saran, dan masukan dari subjek ahli yaitu ahli media dan ahli materi mengenai kelayakan media dan masukan dari guru kelas. Sedangkan peneliti memperoleh data kuantitatif dari respon ahli materi, ahli media, dan pengguna melalui angket yang telah diolah menjadi skor untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan, serta analisis nilai *pretest* dan *posttest* yang diperoleh siswa.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari angket, wawancara, dan tes. Angket berupa lembar validasi ahli, respon siswa, dan respon guru. Sedangkan wawancara yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara terstruktur yang dilakukan peneliti sebelum melakukan penelitian. Dan tes dilakukan dengan memberikan soal *pretest* dan *posttest* kepada siswa.

Data angket yang digunakan peneliti menggunakan *skala likert* dan kemudian akan diolah oleh peneliti untuk mengetahui kriteria tingkat kelayakan dari media kartu loker.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Sedangkan data tes yang diberikan kepada siswa menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest*. Hasil yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* akan dihitung perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan media Kartu Loker, sehingga perlu dicari nilai rata-rata dari hasil yang diperoleh, nilai hitung *t-test* dan nilai *t* tabel. Berikut merupakan rumus untuk mencari nilai rata-rata:

$$M_x = \frac{\sum fX}{N}$$

Keterangan:

M_x = Mean yang dicari

$\sum fX$ = Jumlah skor nilai

N = Jumlah data

(Sudijono, 2012:89)

Berikut ini merupakan rumus *t-test* yang digunakan untuk menganalisis hasil dari desain *one group pretest-posttest*:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

Md = Mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest* (*protest-pretest*)

$\sum X^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

Xd = deviasi setiap subjek

$d.b$ = Diperoleh dengan $N-1$

(Arikunto, 2014:349-350)

Hasil dari perhitungan *t-test* merupakan nilai *t* hitung atau *t* empirik (t_e). Untuk mengetahui taraf signifikan menggunakan *t* tabel pada tabel nilai *t*. Untuk mengetahui nilai *t*, terlebih dahulu menentukan derajat kebebasan (db).

Selanjutnya untuk mengetahui peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* digunakan analisis *N-Gain* dengan menggunakan rumus:

$$g = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

Setelah menghitung *N-Gain*, skor yang diperoleh siswa dihitung dengan kategori *N-Gain* sebagai berikut:

Tabel 1. Interpretasi *N-Gain* Ternormalisasi

Nilai Gain Ternormalisasi	Interpretasi
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$0,0 < g < 0,30$	Rendah
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,70 \leq g < 1,00$	Tinggi

(Sundayana, 2016)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan media Kartu Loker (Kartu dan Balok Keragaman) dalam pembelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya kela IV Sekolah Dasar menggunakan model Penelitian dan Pengembangan. Menurut Sugiyono (2017:409) terdiri dari sepuluh tahap. Akan tetapi penelitian dan pengembangan yang dilakukan

oleh peneliti hanya sampai pada tahap kedelapan yakni uji coba pemakaian.

1. Pengembangan Media Kartu Loker

Mencari Potensi dan masalah merupakan tahap awal dari penelitian dan pengembangan. Dalam penelitian ini masalah digali oleh peneliti dari melihat fakta yang terjadi saat ini melalui jurnal penelitian terdahulu yaitu keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang dikarenakan oleh kemampuan guru dalam menyiapkan dan mengembangkan media pembelajaran. Peneliti juga menggali potensi dan masalah melalui wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti kepada guru kelas IV SDN Larangan dan SDN Kenongo I sebelum melakukan penelitian ini. Dari hasil wawancara tersebut, diketahui bahwa penggunaan media dalam pembelajaran masih jarang digunakan, terlebih lagi pada mata pelajaran IPS. Diketahui pada materi keragaman suku bangsa dan budaya belum terdapat media khusus yang menunjang materi tersebut, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran.

Tahap pengumpulan informasi ini dipergunakan untuk kepentingan pembuatan produk atau media Kartu Loker ini dengan memperhatikan buku sumber yaitu buku guru dan buku siswa kelas IV Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku.

Sebelum proses pembuatan produk, terlebih dahulu peneliti membuat desain produk. Pertama yang dilakukan adalah membuat desain dari kartu yang berisi pertanyaan. Proses selanjutnya yaitu membuat desain kerangka dari balok keragaman yang berbahan dasar kertas *duplex* dan membuat desain stiker yang akan di tempel pada setiap sisi pada balok keragaman. Bahan yang digunakan untuk kartu pertanyaan yaitu kertas *art paper* ukuran 310 gsm, dan untuk balok keragaman berbahan kertas *duplex*. Bahan-bahan lain yang diperlukan dalam pembuatan media ini meliputi kayu, lem G, gunting, *cutter*, stiker *scotlite*, dan penggaris.

2. Kelayakan Media Kartu Loker

Tahap selanjutnya yaitu validasi media dan materi dari media kartu loker. Validasi materi meliputi materi pada media, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, soal *pretest* dan soal *posttest* kepada dosen Bapak Handrik Pandu Paksi, S.Pd, M.Pd.

Tabel 2. Hasil Validasi Materi

No.	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar dan Indikator				√	

2.	Kesesuaian materi dengan Tujuan Pembelajaran				√	
3.	Kesesuaian materi dengan tingkat Sekolah Dasar				√	
4.	Kemudahan materi bagi peserta didik				√	
5.	Materi yang termuat tentang keragaman suku bangsa dan budaya di Jawa					√
6.	Materi yang termuat menunjukkan keterpaduan				√	
7.	Kejelasan materi yang disajikan dalam media kartu loker				√	
8.	Dapat memberikan latihan dan partisipasi siswa					√
9.	Kesesuaian materi dengan media					√
10.	Pemilihan gambar pada kartu sesuai dengan materi jawaban					√

Dan hasil rekapitulasi hasil validasi materi menunjukkan media kartu loker mendapatkan presentase sebesar 88% yang berarti materi pada media kartu loker sangat layak untuk digunakan sebagai bahan ajar di kelas. Dari hasil validasi ada beberapa hal yang perlu adanya perbaikan meliputi RPP yang didalamnya harus memuat semua mata pelajaran pada pembelajaran tersebut, serta perbaikan pada kisi-kisi soal *pretest* dan *posttest*.

Untuk validasi media kartu loker kepada dosen Bapak Dr. Yoyok Yermiandhoko, M.Pd dilakukan sebanyak dua kali. Pada validasi yang pertama peneliti mendapatkan masukan untuk menambahkan beberapa poin dalam media kartu loker, masukan untuk menambahkan buku petunjuk pemanfaatan media, dan masukan untuk menambahkan tempat untuk media kartu loker yang berupa tas yang terbuat dari kain *sponbound*. Berikut merupakan hasil rekapitulasi hasil validasi media yang pertama dan kedua:

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Validasi Media

Hasil Validasi	Perolehan Presentase	Kriteria
Pertama	77,5%	Layak
Kedua	90%	Sangat layak

Dari tabel diatas terlihat adanya peningkatan dari hasil validasi yang pertama dan kedua. Dari hasil validasi kedua menunjukkan bahwa media kartu loker

memperoleh presentase sebesar 90% yang berarti media kartu loker sangat layak dan siap untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas IV Sekolah Dasar.

Perbaikan desain dilakukan peneliti dengan memperhatikan masukan dan saran dari ahli media dan materi. Perbaikan yang telah dilakukan oleh peneliti meliputi perbaikan pada beberapa pertanyaan dan jawaban pada kartu loker, penambahan buku panduan pemanfaatan media, dan wadah untuk media kartu loker. Perbaikan ini dilakukan agar media kartu loker lebih layak saat di uji cobakan nanti. Selain hal tersebut sudah tidak ada lagi perbaikan yang lain.

Uji coba produk dilakukan di SDN Larangan pada tanggal 20 April 2019 dengan melibatkan siswa dalam skala kecil yakni 10 siswa. Proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan RPP yang telah disiapkan oleh peneliti sebelumnya. Untuk mengetahui kelayakan pada kartu loker ini, pada akhir pembelajaran peneliti membagikan angket respon kepada siswa dan guru, peneliti juga menggunakan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest* dalam uji coba produk ini, dengan memberikan soal *pretest* dan *posttest* kepada siswa untuk mengetahui lebih lanjut kelayakan dari media Kartu Loker.

Untuk mengetahui tingkat kelayakan media Kartu Loker, peneliti memberikan angket kepada siswa dan guru. Berikut merupakan hasil dari angket respon 10 siswa SDN Larangan yang telah diolah oleh peneliti:

Tabel 4. Hasil Angket Respon Siswa

Aspek	No. Soal	Hasil	Rata-rata
Ketepatangunaan	1	66%	82,4%
	2	96%	
	3	82%	
	4	86%	
	5	82%	
Ketertarikan	6	94%	92%
	7	94%	
	8	90%	
	9	92%	
	10	90%	
Rata-rata		87,2%	87,2%

Pada uji coba produk skala kecil media Kartu Loker mendapatkan presentase sebanyak 82,4% pada aspek

ketepatangunaan dan 92% pada aspek ketertarikan dengan rata-rata keseluruhan 87,2%. Hal ini menunjukkan bahwa media Kartu Loker sangat layak untuk digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran, dan hampir seluruh responden memberikan apresiasi yang baik saat media Kartu Loker ini digunakan.

Peneliti juga memberikan angket kepada guru kelas IV-A SDN Larangan untuk dapat menilai produk yang dikembangkan oleh peneliti. Berikut ini merupakan hasil dari angket respon guru yang telah diolah oleh peneliti:

Tabel 5. Hasil Angket Respon Guru

Aspek	Hasil Presentase	Kriteria
Ketertarikan	95%	Sangat layak
Ketepatangunaan	90%	Sangat layak
Rata-rata	92,5%	Sangat layak

Hal ini menunjukkan bahwa media Kartu Loker sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Setelah uji coba produk, peneliti melakukan revisi pada buku petunjuk pemanfaatan media agar mudah dipahami oleh siswa.

tahap uji coba pemakaian produk media Kartu Loker dilakukan di kelas IV-A SDN Kenongo I dengan melibatkan jumlah siswa yang lebih banyak yaitu 25 siswa. Sama dengan uji coba produk, pada uji coba pemakaian juga menggunakan angket dan tes untuk mengetahui kelayakan dari media kartu loker. Berikut merupakan hasil angket respon siswa:

Tabel 6. Hasil Angket Respon Siswa

Aspek	No. Soal	Hasil	Rata-rata
Ketepatangunaan	1	79,2%	80%
	2	90,4%	
	3	72%	
	4	82,4%	
	5	76%	
Ketertarikan	6	87,2%	85,44%
	7	84,8%	
	8	88%	
	9	86,4%	
	10	80,8%	
Rata-rata		82,72%	82,72%

Dari data yang telah diperoleh menunjukkan media Kartu Loker mendapatkan presentase sebanyak 80% pada aspek ketepatangunaan yang berarti media Kartu Loker layak digunakan dan 85,44% pada aspek ketertarikan yang berarti sangat layak. Jika ditotal maka presentase yang diperoleh dari respon siswa sebanyak 82,72% yang berarti media Kartu Loker sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Peneliti juga memberikan angket kepada guru kelas IV-A SDN Kenongo I untuk dapat menilai produk yang dikembangkan oleh peneliti. Berikut ini merupakan hasil dari angket respon guru yang telah diolah oleh peneliti:

Tabel 7. Hasil Angket Respon Guru

Aspek	Hasil Presentase	Kriteria
Ketertarikan	90%	Sangat layak
Ketepatangunaan	100%	Sangat layak
Rata-rata	95%	Sangat layak

Perolehan presentase 95% menunjukkan bahwa media Kartu Loker sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

3. Keefektifan Media Kartu Loker

Selanjutnya peneliti juga menggunakan desain penelitian *one group pretest-posttest* untuk mengetahui keefektifan dari media Kartu Loker. Berikut merupakan data yang diperoleh dari pemberian soal *pretest* dan *posttest* kepada 10 siswa kelas IV-A SDN Larangan:

Tabel 8. Hasil Tes Evaluasi Siswa pada Uji Coba Produk

No	Nama	Pre test	Pos test	D	Xd	X ² d
1.	APF	72	76	4	-14,3	204,49
2.	ELV	55	79	24	5,7	32,49
3.	MDN	62	90	28	9,7	94,09
4.	MRMP	48	82	34	15,7	246,49
5.	NR	72	86	14	-4,3	18,49
6.	NFWS	90	90	0	-18,3	334,89
7.	NAK	69	86	17	-1,3	1,69
8.	PAY	93	93	0	-18,3	334,89
9.	RAU	41	79	38	19,7	388,09

10	VCF	62	86	24	5,7	32,49
	Jumlah	664	847	183		1688,1
	Rata-rata	66,4	84,7	18,3		

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}} \\
 &= \frac{18,3}{\sqrt{\frac{1688,1}{10(10-1)}}} \\
 &= \frac{18,3}{\sqrt{\frac{1688,1}{90}}} \\
 &= \frac{18,3}{\sqrt{18,756}} \\
 &= \frac{18,3}{4,33} = 4,226
 \end{aligned}$$

Data tersebut menunjukkan perolehan nilai sebesar 4,226 yang disebut dengan t hitung atau t_e (t empirik). Pada db = $n-1 = 10-1 = 9$, taraf signifikan 5% didapatkan t tabel sebesar 2,262. Dari hasil ini dapat diketahui bahwa nilai t hitung lebih besar dari pada t tabel ($4,226 > 2,262$). Dengan demikian t_e atau t hitung nilai tes pada uji coba produk sesudah menggunakan media Kartu Loker pada materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya (*posttest*) mengalami peningkatan secara signifikan jika dibandingkan dengan sebelum menggunakan media Kartu Loker (*pretest*). Hal ini dapat menunjukkan bahwa pada taraf 5% terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media Kartu Loker pada materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya pada hasil tes yang diberikan kepada 10 siswa kelas IV-A SDN Larangan. Dan untuk mengetahui peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* siswa lebih efektifitasnya dianalisis dengan N-Gain. Adapun data yang di peroleh sebagai berikut:

Tabel 9. Hasil Peningkatan Nilai *Pretest* dan *Posttest*

No.	Nama	Nilai		Peningkatan	N-Gain	Keterangan Peningkatan
		Pretest	Posttest			
1.	APF	72	76	4	0,14	Rendah
2.	ELV	55	79	24	0,53	Sedang
3.	MDN	62	90	28	0,73	Tinggi
4.	MRMP	48	82	34	0,65	Sedang

5.	NR	72	86	14	0,5	Sedang
6.	NFW S	90	90	0	0	Tidak terjadi peningka tan
7.	NAK	69	86	17	0,5 4	Sedang
8.	PAY	93	93		0	Tidak terjadi peningka tan
9.	RAU	41	79	38	0,6 4	Sedang
10.	VCF	62	86	24	0,6 3	Sedang
Jumlah		664	847	183	4,3 6	-
Rata-rata		66,4	84,7	18,3	0,4 36	Peningka tan sedang

Selanjutnya peneliti juga menggunakan desain penelitian *one group pretest-postet* untuk mengetahui kelayakan dari media Kartu Loker. Berikut merupakan data yang diperoleh dari pemberian soal *pretest* dan *posttest* kepada 25 siswa kelas IV-A SDN Kenongo I:

Tabel 10. Hasil Tes Evaluasi Siswa pada Uji Coba Pemakaian

No	Nama	Pre test	Pos test	d	Xd	X ² d
1.	AAH	55	79	24	4,6	21,16
2.	AFR	24	69	45	25,6	655,36
3.	ALYR	34	65	31	11,6	134,56
4.	ABA	45	76	31	11,6	134,56
5.	AS	69	79	10	-9,4	88,36
6.	AAF	69	76	7	-12,4	153,76
7.	ARA	69	86	17	-2,4	5,76
8.	AWK	59	93	34	14,6	213,16
9.	APR	93	100	7	-12,4	153,76
10.	ADR	92	93	1	-18,4	338,56
11.	CLD	72	86	14	-5,4	29,16
12.	CAS	69	90	21	1,6	2,56

13.	DYL	31	62	31	11,6	134,56
14.	DA	93	93	0	-19,4	376,36
15.	DTZ	76	93	17	-2,4	5,76
16.	FBUE	49	79	30	10,6	112,36
17.	FARF	55	90	35	15,6	243,36
18.	JZH	41	76	35	15,6	243,36
19.	LAM	90	93	3	-16,4	268,96
20.	MAAY	55	97	42	22,6	510,76
21.	MGP	90	93	3	-16,4	268,96
22.	MAI	69	86	17	-2,4	5,76
23.	MRW	66	76	10	-9,4	88,36
24.	SAN	90	93	3	-16,4	268,96
25.	TWPA	83	100	17	-2,4	5,76
Jumlah		1638	2123	485		4464
Rata-rata		65,52	84,92	19,4		

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}} \\
 &= \frac{19,4}{\sqrt{\frac{4464}{25(25-1)}}} \\
 &= \frac{19,4}{\sqrt{\frac{4464}{600}}} \\
 &= \frac{19,4}{\sqrt{7,44}} \\
 &= \frac{19,4}{2,727} = 7,114
 \end{aligned}$$

Data diatas menunjukkan perolehan nilai sebesar 7,114 yang disebut dengan t hitung atau t_e (t empirik). Pada $db = n-1 = 25-1 = 24$, taraf signifikan 5% didapatkan t tabel sebesar 2,063. Dari hasil ini dapat diketahui bahwa nilai t hitung lebih besar daripada t tabel ($7,114 > 2,063$). Dengan demikian t_e atau t hitung nilai tes pada uji coba

pemakaian sesudah menggunakan media Kartu Loker pada materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya (*posttest*) mengalami peningkatan secara signifikan jika dibandingkan dengan sebelum menggunakan media Kartu Loker (*pretest*). Hal ini menunjukkan bahwa pada taraf 5% terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media Kartu Loker pada materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya pada hasil tes yang diberikan kepada 25 siswa kelas IV-A SDN Kenongo I. Dan untuk mengetahui peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* siswa lebih efektifitasnya dianalisis dengan N-Gain. Adapun data yang di peroleh sebagai berikut:

Tabel 11. Hasil Peningkatan Nilai *Pretest* dan *Posttest*

N o.	Nama	Nilai		Peningkatan	N-Gain	Keterangan Peningkatan
		Pretest	Posttest			
1.	AAH	55	79	24	0,53	Sedang
2.	AFR	24	69	45	0,59	Sedang
3.	ALY R	34	65	31	0,46	Sedang
4.	ABA	45	76	31	0,56	Sedang
5.	AS	69	79	10	0,32	Sedang
6.	AAF	69	76	7	0,22	Rendah
7.	ARA	69	86	17	0,54	Sedang
8.	AW K	59	93	34	0,82	Tinggi
9.	APR	93	100	7	1	Tinggi
10.	ADR	92	93	1	0,12	Rendah
11.	CLD	72	86	14	0,5	Sedang
12.	CAS	69	90	21	0,67	Sedang
13.	DYL	31	62	31	0,44	Sedang
14.	DA	93	93	0	0	Tidak terjadi peningkatan
15.	DTZ	76	93	17	0,70	Tinggi
16.	FBU E	49	79	30	0,58	Sedang
17.	FAR F	55	90	35	0,77	Tinggi
18.	JZH	41	76	35	0,59	Sedang
19.	LAM	90	93	3	0,3	Sedang

20.	MA AY	55	97	42	0,93	Tinggi
21.	MGP	90	93	3	0,3	Sedang
22.	MAI	69	86	17	0,54	Sedang
23.	MR W	66	76	10	0,29	Rendah
24.	SAN	90	93	3	0,3	Sedang
25.	TWP A	83	100	17	1	Tinggi
Jumlah		1638	2123	485	13,07	-
Rata-rata		65,52	84,92	19,4	0,52	Sedang

PEMBAHASAN

1. Pengembangan Media Kartu Loker

Pengembangan media kartu loker ini bertujuan untuk membantu siswa dalam pembelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya yang ada di Pulau Jawa, serta menciptakan suasana belajar yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan bagi siswa. Sehingga dapat menumbuhkan minat dan motivasi siswa selama proses pembelajaran. Hal tersebut terlihat dari hasil angket respon siswa pada aspek ketertarikan terhadap media kartu loker memperoleh persentase sebanyak 92% dari 10 siswa pada tahap uji coba produk, dan memperoleh 85,44% dari 25 siswa pada uji coba pemakaian. Media Kartu Loker ini dimainkan secara berkelompok hal ini disesuaikan dengan pendapat Desmita (2014:35) jika melihat pada tahap perkembangan anak, anak usia Sekolah Dasar memiliki karakteristik senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dengan kelompok, serta melakukan sesuatu secara langsung. Oleh karena itu akan lebih baik jika kegiatan pembelajaran yang dilakukan dapat memperhatikan karakteristik-karakteristik yang dimiliki oleh anak usia Sekolah Dasar tersebut. Media kartu loker ini dapat menciptakan suasana belajar yang baru dan menyenangkan dengan desain media yang unik, cara bermain yang sesuai dengan karakteristik siswa, dan bahan-bahan yang aman untuk siswa.

Media Kartu Loker terbuat dari bahan dasar kertas art paper dan duplex, hal ini dikarenakan bahan tersebut mudah ditemukan dan tidak berbahaya bagi siswa SD terlihat dari perolehan persentase pada point kemudahan dalam menggunakan media memperoleh 86% dari 10 siswa dalam uji coba produk dan 82,4% dari 25 siswa dalam uji coba pemakaian, sesuai dengan kriteria pemilihan media yang disampaikan oleh Musfiquon

(2012:118) yakni keadaan peserta didik, ketersediaan, biaya kecil, serta keterampilan guru dalam mengembangkan dan menggunakan media. Agar media Kartu Loker ini awet maka pada bagian balok keragaman dilapisi dengan stiker *scotlite*.

Bentuk dari media Kartu Loker berupa kartu dan balok dengan disertai gambar-gambar dan warna-warna bertujuan untuk menarik dan memusatkan perhatian siswa untuk menggunakan media, hal ini sesuai dengan fungsi media pembelajaran yang disampaikan oleh Levie dan Lentz (dalam Arsyad, 2013:20) dan terbukti dari hasil angket respon siswa dan guru pada aspek ketertarikan pada uji coba produk memperoleh 92% dan 95% dan pada uji coba pemakaian memperoleh 85,44% dan 90%. Media Kartu Loker ini yang berupa kartu pertanyaan dan balok keragaman yang dimainkan secara bersamaan atau saling terkait juga sesuai dengan prinsip pembuatan media visual menurut Arsyad (2013:103) yang meliputi kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, dan keseimbangan. Hal tersebut juga terlihat pada angket guru point kesesuaian media dengan materi pelajaran Ibu RDS memberi jawaban sangat setuju, begitu pula dengan Ibu SF juga memberikan jawaban sangat setuju.

2. Kelayakan Media Kartu Loker

Sebelum diuji cobakan, media kartu loker terlebih dahulu melalui tahap validasi. Validasi dilakukan oleh dosen ahli media dan materi. Dari hasil validasi materi menunjukkan media kartu loker dinyatakan sangat layak dengan perolehan persentase sebesar 88%. Sedangkan dalam validasi media, kartu loker mendapatkan persentase sebesar 77,5% pada uji validasi yang pertama, dan mendapatkan 90% pada uji validasi yang kedua. Hal ini menunjukkan media kartu loker sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran, sesuai dengan kriteria tingkat validasi Sugiyono (2017:99). Pada proses validasi, media kartu loker mendapatkan beberapa saran dan masukan dari para ahli diantaranya perbaikan pada pertanyaan dan jawaban yang ada pada media, penambahan buku petunjuk pemanfaatan media, serta tempat sebagai wadah menyimpan media agar praktis untuk disimpan dan dibawa.

Sesuai dengan pendapat Sudjana dan Rivai (dalam Suryani dkk, 2018: 14) bahwa media pembelajaran bermanfaat untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik untuk dapat meningkatkan keinginan dan motivasi siswa dalam belajar di kelas, maka peneliti juga mengukur kelayakan dari media kartu loker melalui angket yang dibagikan kepada siswa dan guru kelas. Pada uji coba produk di kelas IV-A SDN Larangan dengan jumlah subjek 10 siswa perolehan angket respon siswa sebesar 87,2% yang berarti sangat layak, dan dari angket respon guru memperoleh 92,5% yang berarti sangat

layak. Dan pada uji coba pemakaian yang dilakukan di kelas IV-A SDN Kenongo I dengan jumlah subjek 25 siswa diperoleh data angket respon siswa sebesar 82,72% yang berarti sangat layak, dan dari angket yang diberikan kepada guru kelas mendapat persentase sebesar 95% yang berarti media Kartu Loker ini sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

3. Keefektifan Media Kartu Loker

Sebuah media juga dapat dinyatakan efektif apabila media tersebut sesuai dengan tujuan dari pembelajaran dan tepat guna hal ini sesuai dengan kriteria pemilihan media yang disampaikan oleh Musfion (2012:20) dan terbukti dari hasil angket respon siswa dan guru pada aspek ketepatangunaan yang memperoleh 82,4% dan 90% pada tahap uji coba produk dan memperoleh 80% dan 100% pada uji coba pemakaian. Media Kartu Loker dinyatakan efektif digunakan dalam sebuah pembelajaran sesuai dengan prinsip efektivitas yang disampaikan oleh Musfion (2012:116) diukur dengan menggunakan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest* pada saat uji coba produk dan uji coba pemakaian untuk mengetahui perbandingan hasil tes yang diberikan sebelum menggunakan media kartu loker dan hasil tes sesudah menggunakan kartu loker. Pada tahap uji coba produk menunjukkan hasil t_e atau t hitung sebesar 4,226, dengan nilai taraf signifikan 5% diperoleh t tabel senilai 2,262. Dengan demikian terlihat bahwa t hitung lebih besar dibandingkan dengan t tabel sehingga dapat dinyatakan t_e atau t hitung nilai tes pada uji coba produk sesudah menggunakan media Kartu Loker pada materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya (*posttest*) mengalami peningkatan secara signifikan jika dibandingkan dengan nilai tes sebelum menggunakan media Kartu Loker (*pretest*) pada taraf 5%. Sedangkan pada tahap uji coba pemakaian diperoleh t hitung sebesar 7,114, dan pada taraf 5% t tabel menunjukkan 2,063. Sehingga terlihat bahwa t hitung lebih besar dibandingkan dengan t tabel yang berarti nilai hasil tes sesudah menggunakan media Kartu Loker (*posttest*) mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan nilai tes sebelum menggunakan media Kartu Loker (*pretest*) pada taraf signifikan 5%. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa media kartu loker layak untuk digunakan dalam pembelajaran karena terbukti keefektifannya dari peningkatan hasil tes yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media kartu loker.

Berdasarkan data yang diperoleh dari pengembangan media kartu loker dalam pembelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya kelas IV Sekolah Dasar dapat dinyatakan bahwa media layak digunakan

dalam pembelajaran. Hal tersebut dilihat dari data hasil penelitian yakni proses pengembangan media, kelayakan media, serta keefektifan media yang diperoleh dari uji validasi, uji coba produk, dan uji coba pemakaian dengan menggunakan desain penelitian *One Group Pretest Posttest*.

Manfaat penelitian pengembangan media Kartu Loker yang telah dilakukan peneliti bagi pembelajaran IPS ialah dapat dijadikan sebagai alternatif media dalam materi keragaman suku bangsa dan budaya yang ada di Jawa. Dengan tujuan menciptakan suasana pembelajaran yang bervariasi dan lebih menyenangkan. Sehingga membuat siswa lebih tertarik dalam pembelajaran dan membuat peran siswa dalam pembelajaran lebih hidup.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian Pengembangan Media Kartu Loker (Kartu dan Balok Keragaman) dalam Pembelajaran IPS Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Kelas IV Sekolah Dasar, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media Kartu Loker menunjukkan hasil yang baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Sesuai dengan hasil validasi yang telah diperoleh baik dari ahli media dan materi. Hasil yang didapat dari validator materi sebesar 88% dengan kriteria sangat layak, dan dari validator media sebesar 90% dengan kategori sangat layak.
2. Kelayakan dari media juga terbukti dari hasil uji coba yang telah dilakukan melalui angket respon siswa dan guru. Angket respon siswa pada uji coba produk memperoleh 87,2% dengan kategori sangat layak dan respon guru memperoleh 92,5% dengan kategori sangat layak. Dan pada tahap uji coba pemakaian angket respon siswa menunjukkan perolehan sebesar 82,72% dengan kategori sangat layak, dan angket guru sebesar 95% dengan kategori sangat layak.
3. Keefektifan media Kartu Loker juga terbukti dari hasil tes sesudah menggunakan media Kartu Loker (*posttest*) pada uji coba produk diperoleh t hitung sebesar 4,226 dan pada taraf signifikan 5% didapat t tabel sebesar 2,262 yang berarti mengalami peningkatan secara signifikan jika dibandingkan dengan sebelum menggunakan media Kartu Loker (*pretest*). Dan pada uji coba pemakaian diperoleh t hitung sebesar 7,114 dan pada taraf signifikan 5% didapat t tabel sebesar 2,063 yang berarti mengalami peningkatan secara signifikan jika dibandingkan dengan sebelum menggunakan media Kartu Loker (*pretest*).

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, agar dapat memanfaatkan konsep dari media Kartu Loker ini sebagai salah satu alternatif media yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya. Dengan membuatnya secara sederhana menggunakan bahan-bahan yang mudah diperoleh agar pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan menarik. Dapat juga menggunakan cakupan materi sesuai dengan kebutuhan.
2. Bagi siswa, pembelajaran dengan menggunakan media Kartu Loker dapat menjadi pengalaman baru yang menyenangkan, sehingga disarankan siswa untuk lebih semangat dalam belajar.
3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk penelitian kedepan dan dapat mengembangkan media Kartu Loker ini dengan mencakup materi yang lebih luas lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Desmita. 2014. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Musfiquon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Sanaky, Hujair AH. 2011. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sudijono, Anas. 2012. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, R. 2016. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, Nunuk, dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kharisma Putra Utama.